

Das dritte Addon zum Strategie-Hit erfindet das Spiel nicht neu, erweitert die Reihe aber um **zwei der coolsten Parteien des Warhammer-Universums**.

Dawn of War Soulstorm



Die **Adeptus Sororitas** setzen auf geballte Feuerkraft – und demonstrieren, dass Dawn of War-Gefechte auch nach fast vier Jahren noch toll aussehen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4547
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 2917

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte – sagt der Volksmund. Wenn sich allerdings neun streiten, dann kracht und knallt es an allen Ecken – wie in **Soulstorm**, dem dritten Erweiterungspaket zum Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** (2004): Im Planetensystem Kaurava kommt es zum gewaltigen Krieg zwischen fast allen Völkern, die das **Warhammer 40k**-Universum aufzubieten hat. Neu dabei: Die dunklen Eldar und die Adepta Sororitas (auch Sisters of Battle genannt), eine religiöse Spezialarmee des Imperiums. Moment, neun Völker? Wird das nicht langsam unübersichtlich? Durchaus! Ehrlich gesagt haben wir noch nie ein Intro mehrmals anschauen müssen, um zu verstehen, wer wie warum in den Krieg zieht. Viel Spaß macht **Soulstorm** trotzdem, denn die Gefechte in **Dawn of War** haben dank taktischer Tiefe und

spektakulärer Effekte auch nach über drei Jahren nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Wir haben uns mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version in heiße Echtzeit-Gefechte gestürzt.

Taktiker

Die **Soulstorm**-Kampagne funktioniert weitgehend wie in **Dark Crusade**: Auf einer rundenbasierten Taktikkarte verschieben wir unsere Armee, greifen benachbarte Provinzen an und erobern so nach und nach das ganze Kaurava-System. Anders als im Vorgänger-Addon haben sich die neun Völker nicht nur auf einem, sondern auf gleich vier Planeten breitgemacht – erheblich umfangreicher wird **Soulstorm** aber wohl trotzdem nicht. Je nachdem, mit welcher Partei wir in den Krieg ziehen, verändert sich unsere Startposition und damit auch die Vorgehensweise. Denn jede Pro-

vin bietet spezielle Vorteile, auf die wir nach einem Sieg zurückgreifen können, etwa günstigere Gebäude oder zusätzliche Truppen. Noch mehr Vielfalt bringen die neuen völkerspezifischen Boni. So dürfen zum Beispiel die Adepta Sororitas auf der Planetenkarte eine bestimmte Anzahl an Gebäuden bestellen, die dann zu Beginn des Echtzeitgefechtes bereits stehen und eingesetzt werden können – ein enormer Vorteil. Die dunklen Eldar hingegen können auf den Planeten verteilte Portale benutzen und so ihre ganze Armee blitzschnell vom einen Eck des Systems zum anderen bewegen. Diese Boni heben die Völker noch stärker als bisher voneinander ab und dürften den Wiederspielwert der **Soulstorm**-Kampagne deutlich erhöhen.

Strategie

Attackieren wir eine feindliche Provinz, kommt es zur Echtzeitschlacht. Die laufen ebenfalls wie in **Dark Crusade** ab: Entweder sollen wir die gegnerische Basis dem Erdboden gleichmachen oder die Mehrzahl spezieller Flaggenpunkte erobern und sieben Minuten lang halten. In diesem Punkt mangelt es also auch **Soulstorm** an Vielfalt – da haben wir schon im letzten Addon mehr erwartet. Zudem wirkt das Missionsdesign in unserer Preview-Version



Unter Zeitdruck müssen unsere **Dark Eldar** gegnerische Necron-Basen zerstören (siehe Countdown rechts).



In der Kampagne müssen Sie wie im Vorgänger-Addon Dark Crusade **Provinzen** erobern. Neu dabei: Jede der neun Parteien greift auf **spezielle Boni** zurück. Dadurch spielen sich die Völker noch unterschiedlicher.

etwas unausgegoren: So müssen wir im Erobern-und-Halten-Modus den trägen Countdown (und damit den Sieg) abwarten, obwohl wir bereits sämtliche Gebäude des Feindes zerstört haben – dessen hoffnungslos unterlegene Truppen sind irgendwo auf der Karte verstreut. Wenn wir hingegen eine Provinz angreifen, in der eines der acht anderen Völker stationiert ist, punktet **Soulstorm** mit ideenreichen Missionen samt Nebenquests. Zum Beispiel sollen wir im Kampf gegen die imperiale Garde deren Panzerkonvois aufhalten. Benötigen wir dafür zu viel Zeit, schicken die Schergen den Baneblade los, einen Superpanzer, der selbst mit einem Dutzend Einheiten kaum zu knacken ist. Fordern Sie hingegen die Necron heraus, müssen Sie innerhalb kurzer Zeit vier Obelisken zerstören, da die in regelmäßigen Abständen neue Einheiten produzieren. Schade: Zwar gibt es in solchen Missionen Zwischensequenzen in der Spielgrafik, die erzählen aber nur, mit wem Sie es gerade zu tun haben – von einer Hintergrundgeschichte keine Spur.

Völkerkundler

Dass die rasanten Echtzeit-Scharmützel trotzdem Spaß machen, liegt vor allem an den beiden neuen und höchst unterschiedlichen Parteien. Die Adepta Sororitas, eine edle Armee weiblicher Elitesoldaten, ziehen mit glänzenden Rüstungen und dicken Panzern in den Krieg, setzen auf spektakuläre Strahlenkanonen und allerhand Magie. Neben Ruf und Energie müssen die Damen »Glaube«, eine parteispezifische Ressource, sammeln. Ist die Armee nämlich besonders gottesfürchtig, dürfen wir mächtige Flächenzauber wirken, die zum Beispiel die Moral der feindlichen Truppen senkt oder einzelne Gegner kurzzeitig betäubt. Von solchem Hokuspokus halten die dunklen Eldar nichts. Die abtrünnigen Verwandten der Eldar aus dem Ur-**Dawn of War** setzen auf wenige, dafür umso stärkere Einheiten, blitzschnelle Fahrzeuge und brutalen Nahkampf. Außerdem können sie Seelen sammeln und so zum Beispiel die eigenen Truppen mit Schutzschilden unterstützen. Gerade im Multiplayer-Teil dürften die dunklen Eldar und die Adepta Sororitas die bereits beachtliche Auswahl an Völkern sinnvoll ergänzen und **Dawn of War**-Profis zusätzliche taktische Feinheiten bieten. Apropos: Nur wirklich erfahrene Echtzeit-Strategen tragen in den temporeichen Schlachten den Sieg davon. Oftmals müssen Sie an mehreren Fronten kämpfen, unter enormem Zeitdruck agieren oder gegen eine Übermacht antreten – selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeits-

grade eine harte Nuss. Der Entwickler Relic sollte **Soulstorm** bis zum Erscheinen unbedingt noch etwas entschärfen, um das Spiel auch für Einsteiger interessant zu

machen. Immerhin benötigt das Addon das Hauptprogramm nicht und ist somit auch für Leute geeignet, die **Dawn of War** noch nicht haben oder kennen. **DM**



Nur wenn wir die seltenen **Relikte** einnehmen, können wir besonders mächtige Einheiten ordern.

Dawn of War: Soulstorm

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie-Addon** ► Termin **März 2008**
► Hersteller **Relic / THQ** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Selten habe ich beim Anspielen einer Preview-Version so geschwitzt. Ganz klar: Soulstorm richtet sich (wie schon die beiden Vorgänger-Addons) ausschließlich an Dawn of War-Veteranen. Die bekommen dafür zwei coole neue Parteien mit reichlich taktischen Feinheiten – ideal für Online-Gefechte. Für die Kampagne hätte ich mir allerdings eine durchgängige, spannende Hintergrundgeschichte gewünscht. So reißen sich fordernde, aber ideenarme Standard-Scharmützel aneinander – das hat schon in Dark Crusade gestört.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Schade: **Zwischensequenzen** in Spielgrafik gibt's zwar auch dieses Mal, aber sie erzählen keine Geschichte.